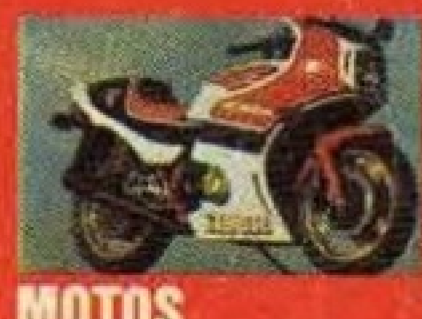


ucido por CROMY S.A Alsina 1290-8° Piso "B" (1088) CAPITAL

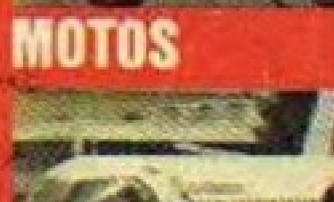
14 EXCITANTES MOTIVOS PARA COLECCIONAR

4 nuevos motivos


AUTOS


MOTOS



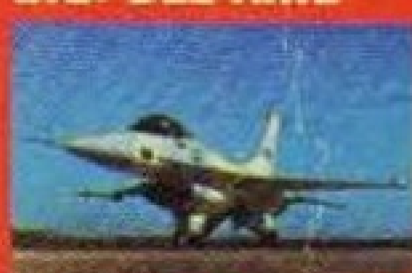



AUTOS FORMULA


GIG. DEL AIRE

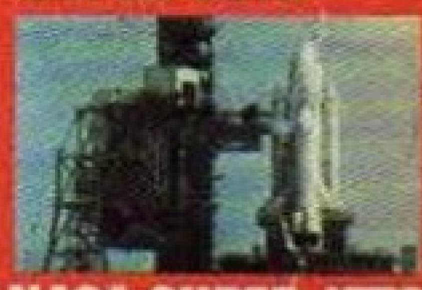

SUPER AUTOS

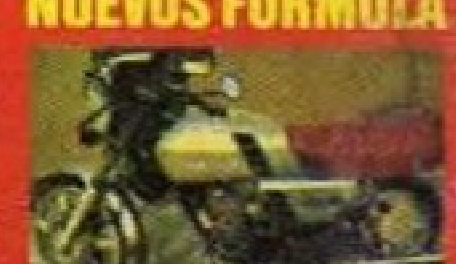

FUERA DE SERIE


SUPER JETS


NUEVOS FORMULA


AUTOS TURBO

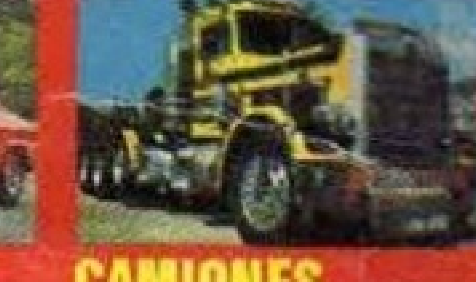

NASA SUPER JETS






MOTOS ESPEC.


ELICOPTEROS


AUTOS ARGENT.


CAMIONES



A1 Chicos



I.E.S 3 CV

Km/h	124
HP	31
cm^3	602
Peso	630
Cilindros	2
Aceler. 0-100 Km/h	35,0 seg.

A2 Chicos



I.E.S. Safari

Km/h	125
HP	31
cm^3	602
Peso	630
Cilindros	2
Aceler. 0-100 Km/h	35,0 seg.

A3 Chicos



Renault 4 GTL

Km/h	120
HP	41
cm^3	1118
Peso	750
Cilindros	4
Aceler. 0-100 Km/h	19,0 seg.

A4 Chicos



Fiat Spazio TR

Km/h	140
HP	60
cm^3	1301
Peso	797
Cilindros	4
Aceler. 0-100 Km/h	14,0 seg.

B1 Medianos I



VW 1500

Km/h	147
HP	61
cm³	1498
Peso	954
Cilindros	4
Aceler. 0-100 Km/h	17,0 seg.

B2 Medianos I



Fiat Regatta 100 S

Km/h	180
HP	100
cm³	1585
Peso	970
Cilindros	4
Aceler. 0-100 Km/h	12,2 seg.

B3 Medianos I



Renault 11 TL

Km/h	145
HP	59,4
cm³	1397
Peso	875
Cilindros	4
Aceler. 0-100 Km/h	13,8 seg.

B4 Medianos I



Ford Sierra L

Km/h	165
HP	75
cm³	1597
Peso	1095
Cilindros	4
Aceler. 0-100 Km/h	12,6 seg.

C1 **Medianos II**



VW Gacel GS

Km/h	153
HP	73
cm³	1588
Peso	888
Cilindros	4
Aceler. 0-100 Km/h	14,0 seg.

C2 **Medianos II**



Fiat Super Europa 1500

Km/h	160
HP	82
cm³	1498
Peso	850
Cilindros	4
Aceler. 0-100 Km/h	13,5 seg.

C3 **Medianos II**



Peugeot 504 GRII

Km/h	160
HP	100
cm³	1971
Peso	1167
Cilindros	4
Aceler. 0-100 Km/h	14,4 seg.

C4 **Medianos II**



Ford Sierra Ghia

Km/h	181
HP	105
cm³	2299
Peso	1144
Cilindros	4
Aceler. 0-100 Km/h	10,5 seg.

D1 Medianos III



Renault 12 GTS

Km/h	155
HP	74
cm^3	1397
Peso	944
Cilindros	4
Aceler. 0-100 Km/h	15,3 seg.

D2 Medianos III



Renault 18 TX

Km/h	170
HP	99
cm^3	1995
Peso	1045
Cilindros	4
Aceler. 0-100 Km/h	12,5 seg.

D3 Medianos III



Ford Sierra GXL

Km/h	181
HP	105
cm^3	2299
Peso	1144
Cilindros	4
Aceler. 0-100 Km/h	10,5 seg.

D4 Medianos III



Peugeot 505 SRD
Turbo Diesel

Km/h	170
HP	95
cm^3	2498
Peso	1300
Cilindros	4
Aceler. 0-100 Km/h	16,8 seg.

E1 Medianos de Lujo



Peugeot 505 SR

Km/h	175
HP	108
cm³	1971
Peso	1223
Cilindros	4
Aceler. 0-100 Km/h	16,4 seg.

E2 Medianos de Lujo



Peugeot 505 SR injection

Km/h	175
HP	113
cm³	1971
Peso	1223
Cilindros	4
Aceler. 0-100 Km/h	12,6 seg.

E3 Medianos de Lujo



Renault Fuego

Km/h	179
HP	103
cm³	1995
Peso	1110
Cilindros	4
Aceler. 0-100 Km/h	9,8 seg.

E4 Medianos de Lujo



Ford Sierra XR4

Km/h	190
HP	120
cm³	2299
Peso	1145
Cilindros	4
Aceler. 0-100 Km/h	9,1 seg.

F1 Breaks



VW 1500 Rural

Km/h	150
HP	76
cm^3	1798
Peso	987
Cilindros	4
Aceler. 0-100 Km/h	16,0 seg.

F2 Breaks



Renautl 12 Break

Km/h	155
HP	74
cm^3	1397
Peso	1005
Cilindros	4
Aceler. 0-100 Km/h	16,1 seg.

F3 Breaks



Renault 18 Break

Km/h	171
HP	103
cm^3	1995
Peso	1126
Cilindros	4
Aceler. 0-100 Km/h	13,3 seg.

F4 Breaks



Rural Sierra Ghia

Km/h	174
HP	105
cm^3	2299
Peso	1215
Cilindros	4
Aceler. 0-100 Km/h	10,5 seg.

G1 Varios



Ford Sierra Rural

Km/h	174
HP	105
cm^3	2299
Peso	1215
Cilindros	4
Aceler. 0-100 Km/h	10,5 seg.



G2 Varios





Chevrolet Silverado 10

Km/h	150
HP	130
cm^3	4097
Peso	1585
Cilindros	6
Aceler. 0-100 Km/h	18,3 seg.



G3 Varios





Ford Falcon Ranchera

Km/h	145
HP	84
cm^3	3620
Peso	1298
Cilindros	6
Aceler. 0-100 Km/h	18,3 seg.



G4 Varios



Ford F-100

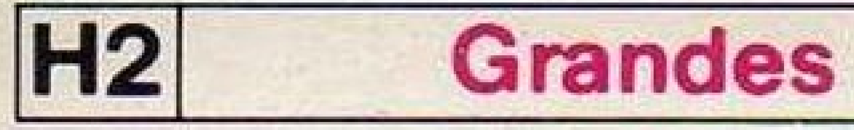
Km/h	145
HP	120
cm^3	3620
Peso	2279
Cilindros	6
Aceler. 0-100 Km/h	19,3 seg.

H1 Grandes



Ford Falcon Std

Km/h	158
HP	90
cm³	3080
Peso	1265
Cilindros	6
Aceler. 0-100 Km/h	19,3 seg.



H2 Grandes



Ford Falcon Ghia

Km/h	161
HP	109
cm³	3620
Peso	1298
Cilindros	6
Aceler. 0-100 Km/h	18,1 seg.



H3 Grandes



Torino

Km/h	200
HP	158
cm³	3770
Peso	1270
Cilindros	6
Aceler. 0-100 Km/h	10,2 seg.

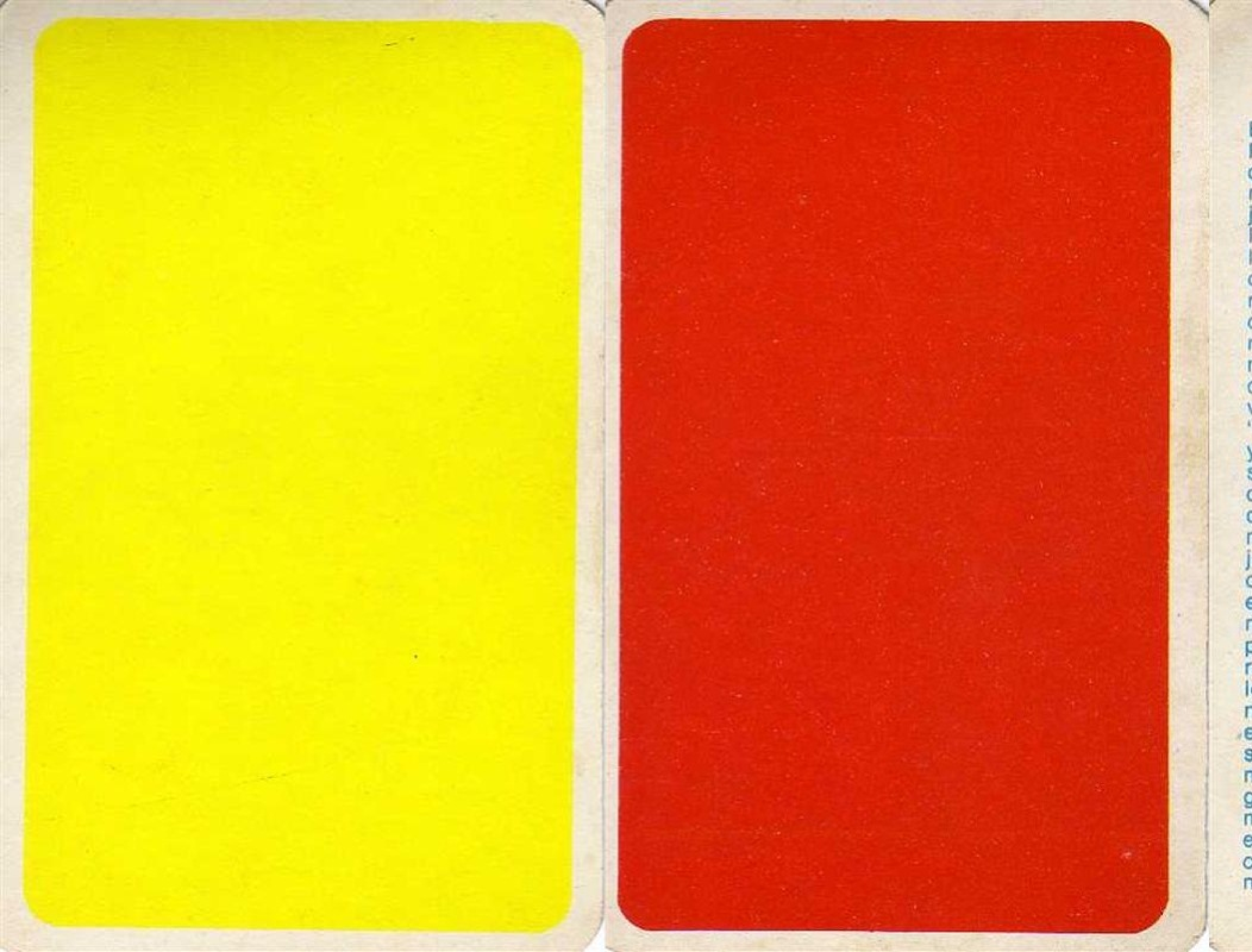


H4 Grandes



Ford Falcon Rural Std.

Km/h	155
HP	90
cm³	3080
Peso	1371
Cilindros	6
Aceler. 0-100 Km/h	19,3 seg.



"JUEGO DEL MATCH"

CON TARJETA ROJA Y TARJETA AMARILLA

El objetivo del juego es ganar todos los naipes. Pueden participar dos o más jugadores. El mazo de 34 naipes se reparte totalmente, naipe por naipe, en el sentido de las agujas del reloj, por un jugador elegido por sorteo. Cada participante apila los naipes sin mirarlos y toma en su mano la pila, una vez finalizado el reparto. De esta manera cada jugador puede ver solamente el naipe superior de su pila, ningún otro jugador deberá ver esta carta. El juego es iniciado por el participante que recibió el primer naipe; Quien elije a su criterio la mejor característica técnica (HP, KM/H, RPM, etc) descripta en su naipe superior y debe cantarla en voz alta; a continuación cada participante deberá "cantar" la suya. El participante que posea la mayor cifra, gana la carta superior de cada uno de sus oponentes y las coloca junto con las suyas, debajo de su pila. El jugador que ganó la mano es quien elige la característica técnica de la próxima mano; continuando con idéntica mecánica de juego. Puede que se produzca un empate entre las características técnicas de dos o más jugadores, en ese caso todos los jugadores colocan sus naipes superiores sobre la mesa y solamente los participantes que hubieran empatado, competirán entre ellos, no pudiendo jugar en esa mano los perdedores. El participante que recibió el primer naipe de esa mano, (entre los que empataron), elige una característica técnica de su siguiente naipe y la "canta", quien tenga la cifra mayor, ganará las cartas superiores que están jugando en la mano, más las que quedaron sobre la mesa. El jugador que se ha quedado sin cartas, es eliminado del juego. El "MATCH" se termina cuando uno de los participantes gana todos los naipes.

TARJETA AMARILLA Y ROJA

Quien tenga la tarjeta amarilla como naipe superior (en cualquier mano del juego) recibirá de los demás jugadores la carta superior de cada uno de ellos. Quien tenga la tarjeta roja recibirá las dos últimas cartas de la pila de cada uno de sus competidores. Las tarjetas amarillas y rojas se usan una sola vez en el juego y se dejan a un lado una vez que han salido.

JUEGO DEL "4"
REGLAMENTO

El objetivo del juego es formar y "bajar" sobre la mesa la mayor cantidad posible de "cuartetos" (conjunto de "4" cartas). Pueden competir tres o más participantes. Un jugador elegido al azar debe repartir totalmente el mazo compuesto de 32 naipes, entre todos los participantes, de izquierda a derecha. El mazo está integrado por 8 "cuartetos", identificados por una letra, de "4" naipes cada uno. Ej. A1-A2-A3 y A4. El juego se desarrolla de la siguiente manera: comienza el jugador que recibió el primer naipe. Este, luego de observar su juego, solicita en voz alta, a cualquiera de sus competidores, la carta que necesita para completar un "cuarteto" nombrándola por letra y número. Ejemplo: si tiene A1 y A2 puede pedir A3 ó A4 para tratar de completar su "Cuarteto". Si el jugador a quien le es solicitada la carta casualmente la posee, deberá entregarla al que se la pidió y éste podrá seguir pidiendo, a quien desee, las cartas que necesite, hasta el momento en que el jugador a quien le fue pedida una determinada carta no la posea. En ese momento el derecho de pedir pasa a ese jugador. Aquéllos que durante el juego formen "cuartetos", deberán "bajarlos" sobre la mesa. Y aquellos jugadores que se queden sin cartas en sus manos, hayan o no formado "cuartetos", quedarán fuera del juego hasta el final, donde se establecerá quién ha "bajado" mayor número de "cuartetos" para decidir el ganador del juego.